

**PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN  
TEAMS GAMES TOURNAMENT DENGAN MEDIA ULAR  
TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN  
BERHITUNG DAN SIKAP KERJA SAMA SISWA PADA  
MATERI PECAHAN KELAS VA MIN 4 SRAGEN 2019/2020**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada  
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**Diajukan Oleh :**

**CORNELIA RIRIN AGATA**

**A510150010**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2019**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN  
*TEAMS GAMES TOURNAMENT* DENGAN MEDIA ULAR TANGGA  
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERHITUNG DAN  
SIKAP KERJA SAMA SISWA PADA KELAS  
VA MIN 4 SRAGEN 2019/2020**

**PUBLIKASI ILMIAH**

Oleh:

**Cornelia Ririn Agata**

**A510150010**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



**(Rusnilawati, M.Pd)**

**NIDN.0426089001**



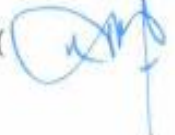
**HALAMAN PENGESAHAN**

**PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN  
TEAMS GAMES TOURNAMENT DENGAN MEDIA ULAR TANGGA  
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERHITUNG DAN  
SIKAP KERJA SAMA SISWA PADA KELAS VA  
MIN 4 SRAGEN 2019/2020**

**OLEH  
CORNELIA RIRIN AGATA  
A510150010**

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Pada hari Kamis, 22 Agustus 2019  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

**Dewan Penguji**

1. Rusnilawati, M.Pd. (  )  
( Ketua Dewan Penguji )
2. Yulia Maftuhah H, M.Pd (  )  
( Anggota I Dewan Penguji)
3. Muhammad Abduh, S.Pd.,M.Pd (  )  
( Anggota II Dewan Penguji)

Dekan,



Prof. Dr. Harun, Joko Prayitno, M.Hum

NIP. 19680428 199303 1 001

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya diatas, maka saya akan bertanggung jawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 15 Agustus 2019

Penulis



Cornelia Ririn Agata  
NIM. A510150010

**PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DENGAN MEDIA ULAR TANGGA  
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERHITUNG DAN  
SIKAP KERJA SAMA SISWA PADA KELAS VA  
MIN 4 SRAGEN 2019/2020**

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan mengajar guru, aktifitas siswa, sikap kerja sama dan keterampilan berhitung MIN 4 Sragen dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media ular tangga. Metode yang diterapkan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini dilaksanakan dengan 2 siklus dan disetiap siklusnya terdapat 4 tahapan yakni: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan mengajar guru dilihat dari rata-rata keterampilan mengajar guru siklus I (2,95), dan siklus II (3,41), dan aktivitas siswa (2,74), dan (3,35), dan sikap kerja sama siswa (58,35), dan (79,14), sedangkan ketuntasan keterampilan berhitung siswa yaitu 9 siswa ( 34,61%), dan mengalami peningkatan yaitu 24 siswa (92,39%). Sementara rata-rata nilai keterampilan berhitung siswa pada siklus I (53,85), dan (70,10).

**Kata Kunci:** *teams games tournament*, ular tangga, keterampilan berhitung, sikap kerja sama, matematika

**Abstract**

This study aims to determine the improvement of teacher teaching skills, student activity, cooperative attitude and numeracy skills MIN 4 Sragen with Teams Games Tournament learning model with snake ladder media. The method applied is Classroom Action Research. This research was conducted in 2 cycles and in each cycle there were 4 stages namely: planning, action, savings, and reflection. The results showed an increase in teacher teaching skills seen from the average teaching skills of teachers in cycle I (2.95), and cycle II (3.41), and student activities (2.74), and (3.35), and work attitudes the same as students (58.35), and (79.14), while completing students' numeracy skills were 9 students (34.61%), and experienced an increase of 24 students (92.39%). While the average value of students' numeracy skills in the first cycle (53.85), and (70.10).

**Keywords:** *teams games tournament*, snakes and ladders, numeracy skills, cooperative attitude, mathematics

## **1. PENDAHULUAN**

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang lebih terfokus pada pembentukan karakter siswa terutama pada sekolah dasar yang dijadikan fondasi untuk perkembangan kepada jenjang selanjutnya. Ruseffendi (dalam Rusman, 2009: 12) Matematika merupakan ilmu deduktif, bahasa, seni, dan merupakan ratu dari segala ratu yang mempelajari tentang ilmu pola dan hubungan. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan yang di ungkapkan guru kelas melalui wawancara dengan guru kelas banyak ditemukannya kesulitan-kesulitan yang dirasakan guru dalam proses belajar matematika didalam kelas kurangnya motivasi yang diberikan guru untuk menumbuhkan semangat belajar siswa, dan rasa bosan siswa. Peneliti mengambil pelajaran matematika dibandingkan mata pelajaran yang lain dengan alasan yang kuat yakni karna kurangnya nilai siswa dalam pelajaran matematika. Suprihatin (2015) menyimpulkan peran guru sangatlah penting terlebih dalam memotivasi siswa sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Yani dan Sahyar (2018) menyimpulkan penggunaan media, model, dan strategi pembelajaran yang menyenangkan berdampak positif dibandingkan dengan penggunaan metode ceramah.

Berdasarkan permasalahan dikemukakan adanya banyak permasalahan yang muncul karna kurangnya motivasi dan inovasi pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Sehingga peneliti menggunakan model pembelajaran TGT dengan media ukur tangga untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. TGT adalah pembelajaran yang menerapkan kerja tim atau kelompok yang bertujuan melihat seberapa jauh siswa memahami materi yang diajarkan guru (Mushafanah dan Yanti, 2014: 13). Mushafah (2014) menyimpulkan hasil lebih tinggi dengan TGT dibanding menggunakan metode konvensional. Dengan menggunakan TGT siswa lebih aktif menggali informasi mengenai materi secara individu maupun kelompok, siswa lebih belajar mandiri mengenai materi yang dipelajari, dan meningkatkan kemampuan individu ataupun secara kelompok dengan melalui game ataupun turnamen. Beberapa penelitian yang pernah dilakukan untuk memperkuat penelitian ini dilakukan oleh Sukmawati (2017) penelitian ini menunjukkan dengan menerapkan media ukur tangga menunjukkan hasil signifikan dalam berhitung dan

dapat mengurutkan angka dan menempelkan akan sesuai dengan jumlah nomer objek. Langkah yang dapat diambil guru untuk memperbaiki semua permasalahan diatas dilakukan penelitian dengan menggunakan.Putri dan Mawardi (2017) mengemukakan pendapatdengan tgt berpengaruh lebih baik terhadap keaktifan siswa dan hasil belajar siswa. Habibati, dkk (2017) menyimpulkan bahwa permainan ular tangga dapat mengetahui seberapa manfaat media ular tangga bagi siswa pada subjek nomenklatur senyawa. Dani dan Rahayu (2018) dengan menerapkan TGT membuat nilai lintas budaya meningkat hasil dapat terlihat dari pengerjaan soal pre dan post yang dilakukan siswa.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat di rumuskan masalah-masalah sebagai berikut: Apakah model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dengan media ular tangga dapat meningkatkan keterampilan mengajar guru, aktivitas siswa, sikap kerja sama dan keterampilan berhitung dalam pembelajaran pecahan siswa kelas VA MIN 4 Sragen 2019/2020?. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan keterampilan mengajar guru, aktivitas siswa, sikap kerja sama, dan keterampilan berhitung dalam pembelajaran pecahan kelas VA MIN 4 Sragen melalui penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media ular tangga.

## **2. METODE**

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Sebuah tindakan pembelajaran secara sengaja yang dimunculkan dalam satu kelas secara bersamaan dengan tujuan untuk membenahi pembelajaran yang telah diterapkan sebelumnya (Arikunto, 2007: 3 ). Prosedur yang dilakukan dengan menggunakan dua siklus dimana setiap tahapannya menggunakan empat kegiatan yakni perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek dalam penelitian adalah siswa kelas VA MIN 4 Sragen yang terdiri dari atas 26 siswa beserta guru kelas VA. Sumber data yang dibutuhkan adalah guru, siswa, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, angket, dokumentasi, dan tes. Keabsahan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik triangulasi metode. Sedangkan teknik analisis data adalah analisis kuantitatif.

### 3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil dari wawancara dan observasi yang telah dilakukan menunjukkan masih sangat rendah. hal tersebut terlihat pada pra siklus siswa yang mendapatkan nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minumum adalah 5 dari 26 siswa. Beberapa masalah yang muncul pada saat belajar mengajar yakniguru masih menggunakan metode ceramah, beberapa masalah terdapat pada diri siswa seperti kurangnya semangat, dan motivasi siswa untuk belajar.

Tabel 1. Hasil Keterampilan Mengajar Guru Siklus I danSiklus II

No	Aspek Yang diamati	Siklus I	Siklus II
1	Keterampilan dalam membuka pelajaran	2,5	3,5
2	Keterampilan membuat variasi pembelajaran	2,5	3
3	Kualitas media ular tangga pembelajaran yang digunakan	2,5	4
4	Kualitas mengajukan pertanyaan	4	4
5	Kemampuan menjelaskan materi pembelajaran	2,5	2,5
6	Keterampilan mengarahkan siswa diskusi dalam penguasaan materi dan menyelesaikan masalah.	3	3,5
7	Keterampilan penerapam media ular tangga	3	3
8	Keterampilan mengelola iklim pembelajaran dikelas	2,5	3
9	Keterampilan membimbing siswa dalam melakukan turnamen	3,5	4
10	Keterampilan menutup pembelajaran	4	4
11	Kualitas materi yang disajikan dalam pembelajaran	2,5	3
Jumlah Total Skor		32,5	37,5
Rerata		2,95	3,41
Kualifikasi		Baik	Baik

Hasil keterampilan mengajar guru mengalami peningkatan yang pada awalnya 2,95 dan mengalami peningkatan menjadi 3,41.



Tabel 2. Aktivitas Siswa Kelas VA Siklus I dan Siklus II

No	Indikator yang diamati	Siklus I	Siklus II
1	Mendengarkan materi dari guru.	2,81	3,17
2	Berdiskusi menyelesaikan soal LKPD saat kegiatan belajar mengajar .	2,52	3,325
3	Memainkan game turnamen ular tangga.	2,71	3,42
4	Menyimpulkan materi yang dipelajari.	2,92	3,50
Jumlah		10,96	13,415
Rata-rata		2,74	3,35
Kategori		Baik	Sangat Baik

Selain dalam meningkatkan keterampilan guru dan aktivitas siswa penerapan TGT dengan ular tangga juga dapat meningkatkan sikap kerja sama dan keterampilan berhitung siswa.

Tabel 3. Hasil Peningkatan Sikap Kerja Sama Siswa Kelas VA  
Siklus I dan Siklus II

No	Nama	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
1.	ATP	54,17	58,33	72,92
2	ALA	55,55	60,41	77,08
3	AFA	58,33	61,08	77,78
4	APE	52,78	57,64	79,16
5	AEP	51,39	55,55	77,78
6	DAZ	52,78	59,02	81,25
7	FAES	48,61	57,64	79,16
8	FIZS	50	58,33	75,70
9	FAR	48,61	56,95	79,86
10	IA	50	56,25	81,25
11	MKN	54,17	61,80	79,16
12	MBPV	45,83	56,95	81,95
13	MLP	48,61	53,47	76,39
14	MR	50	56,95	79,86
15	MA	50	57,64	79,86

No	Nama	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
16	NSP	54,17	61,11	81,25
17	NPAF	51,39	58,33	79,16
18	RGR	48,61	56,95	79,86
19	RRH	50	56,95	77,08
20	RTAZ	51,39	57,64	81,95
21	SKQ	52,78	59,72	80,55
22	SVRJ	50	56,95	81,25
23	ZPM	48,61	56,25	81,25
24	ZMS	50	58,33	81,25
25	APF	52,78	63,89	79,16
26	SAF	48,61	63,20	75,70
Jumlah Skor Total		1329,18	1517,33	2057,62
Rata-rata		51,12	58,35	79,14
Kategori		Rendah	Cukup	Tinggi

Berdasarkan tabel 3 didapatkan hasil sikap kerja sama siswa mengalami peningkatan dibandingkan sebelum adanya tindakan yakni sebesar siklus I 58,35 menjadi 79,14 pada siklus berikutnya.

Tabel 4. Peningkatan Keterampilan Berhitung Kelas VA  
Siklus I dan Siklus II

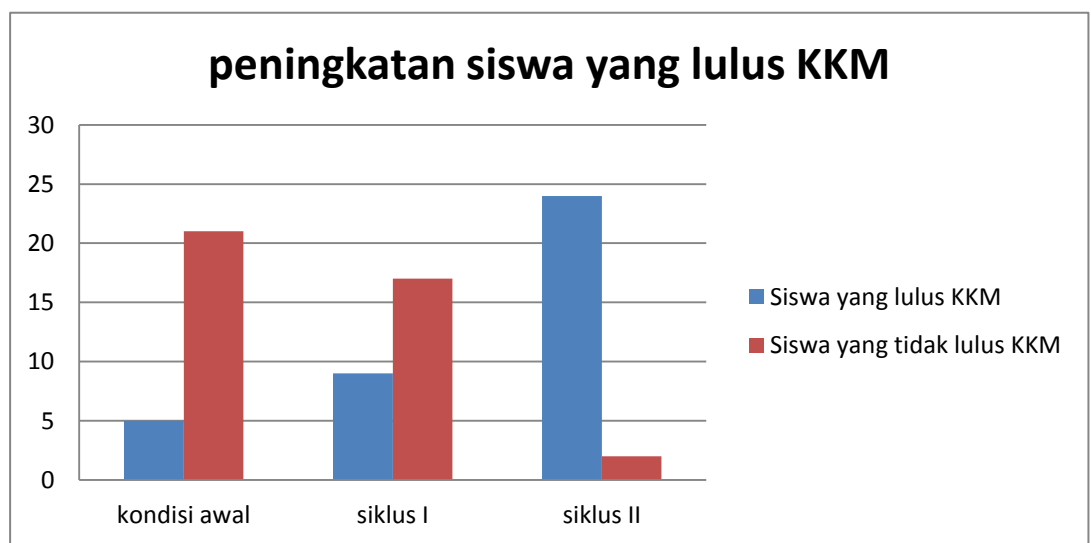
No	Nama	Nilai		
		Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
1	ATP	80	82,5	87,5
2	ALA	50	60	72,5
3	AFA	40	47,5	65
4	APE	40	47,5	72,5

No	Nama	Nilai		
		Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
5	AEP	75	75	82,5
6	DAZ	30	47,5	70
7	FAES	20	40	60
8	FIZS	30	32,5	55
9	FAR	35	47,5	62,5
10	IA	45	62,5	80
11	MKN	40	47,5	60
12	MBPV	10	30	55
13	MLP	15	32,5	72,5
14	MR	25	42,5	77,5
15	MA	30	52,5	70
16	NSP	50	62,5	62,5
17	NPAF	45	47,5	62,5
18	RGR	65	72,5	82,5
19	RRH	40	60	67,5
20	RTAZ	45	52,5	67,5
21	SKQ	50	67,5	80
22	SVRJ	70	75	75
23	ZPM	25	40	72,5
24	ZMS	35	57,5	72,5
25	APF	30	52,5	65
26	SAF	60	65	72,5
Jumlah		1080	1400	1822,5
Rata-rata		41,54	53,85	70,10
Siswa yang lulus KKM		5(19%)	9(34,61%)	24(92,39%)
Siswa yang tidak lulus KKM		21(81%)	17(65,39%)	2(7,61%)

Menurut tabel hasil keterampilan berhitung sebanyak 5 siswa dari 26 atau 19% siswa yang lulus KKM. Pelaksanaan siklus I memperlihatkan hasil yang

meningkat dari 9 siswa dari 26 siswa atau 34,61% yang lulus KKM. Sehingga dengan demikian perlu diakannya revisi untuk memperbaiki keterampilan berhitung siswa pada siklus selanjutnya.

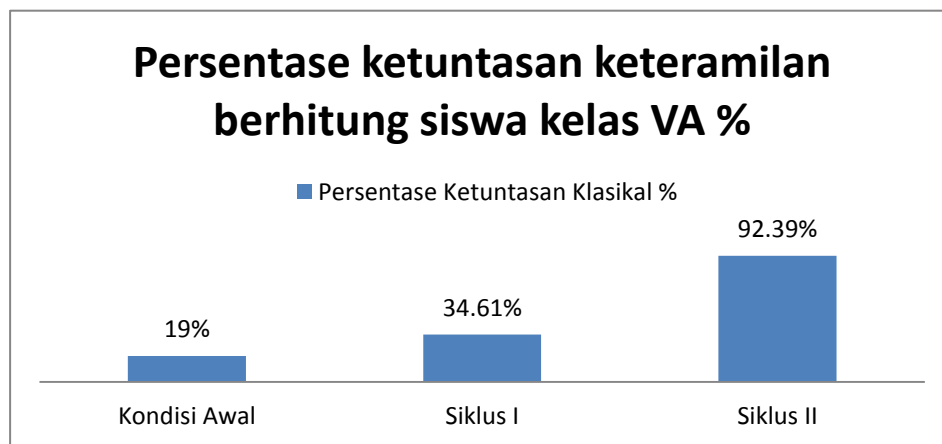
Siklus II memperlihatkan adanya peningkatan dibandingkan siklus I sebanyak 24 dari 26 siswa 92,39% mendapat nilai diatas KKM yakni mendapatkan nilai diatas 60. Peningkatan rata-rata keterampilan berhitung dapat dilihat pada gambar dibawah:



Gambar 1. digram siswa yang lulus dan tidak KKM



Gambar 2. Grafik Peningkatan Rerata Nilai Keterampilan Berhitung Siswa Kelas VA



Gambar 3. Diagram Persenta Klasikal Keterampilan Berhitung Kelas VA

Berdasarkan gambar 1, 2 dan 3 dapat diambil kesimpulan bahwa setelah dilakukannya tindakan hasil dari keterampilan berhitung matematika kelas VA mengalami peningkatan. Hal tersebut sesuai dengan kondisi awal sebesar 41,54, kemudian pada siklus I sebesar 53,85, siklus II mencapai 70,10. Hasil keterampilan berhitung matematika kelas VA juga dapat pada kondisi awal siswa yang lulus KKM sebanyak 5 siswa, pada siklus I sebanyak 9 siswa, dan pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan menjadi 24 siswa. Selain itu juga dapat dilihat dari persentase yang juga mengalami peningkatan, kondisi awal persentase ketuntasan sebesar 19%, kemudian meningkat pada siklus I 34,61% dan siklus II 92,39%.

Hal ini terjadi karena adanya penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan pembelajaran menyenangkan yang mengikutsertakan seluruh siswa tanpa memandang status dan bertujuan untuk memahami seberapa jauh siswa memahami materi yang disampaikan baik dalam kelompok maupun individu (Salvin: 2011, Fatmawati: 2014, Mushafah dan Yanti: 2014). Hal tersebut sejalan dengan keberhasilan penelitian (Irawan, Saputro, dan Dewi: 2019) menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran NHT dan TGT dapat meningkatkan hasil belajar pembelajaran matematika bila dibandingkan penggunaan pembelajaran langsung tanpa menggunakan model pembelajaran. (Desstya dan Sulistyo: 2012) penggunaan model TGT yang ditinjau dari memori

dan gaya belajar siswa adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan menggunakan model TGT dengan media animasi dan adanya pengaruh terhadap kemampuan memori siswa.

Target penelitian telah tercapai siklus II. Meskipun 2 siswa mendapatkan nilai yang rendah hal tersebut terjadi dikarena kedua siswa tersebut lemah dalam mata pelajaran matematika.

#### **4. PENUTUP**

Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media ular tangga mampu mempengaruhi keterampilan berhitung dan sikap kerja sama yang mengalami peningkatan pada mata pelajaran matematika siswa kelas VA MIN 4 sragen. Implikasi teoritis yakni dapat menjadi gambaran dan pemilihan media belajar bagi guru atau penulis selanjutnya dalam penggunaan model dan strategi yang diterapkan untuk menyampaikan materi. Sedangkan implikasi praktis adalah menjadi referensi bagi guru dalam membuat pembelajaran kreatif sehingga hasil belajar siswa meningkat.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. (2007). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rahayu, G. D. S., & Febby, F.N. (2018). “*Effect Of Cooperative Learning Model Type Team Game Tournament (Tgt) On Cross-Cultural Skills In Learning Science Social Knowledge In Primary School*”. *journal of education*. Vol 2, No 1. Diakses pada 3 Mei 2019, dari <http://ejournal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/primaryedu/article/view/67>
- Desstya, A., & Sulisty, S. (2012). “Pembelajaran Kimia Dengan Metode *Teams Games Tournaments* (TGT) Menggunakan Media Animasi Dan Kartu Di Tinjau Dari Kemampuan Memori Dan Gaya Belajar Siswa”. *Jurnal Inkuiri*. Vol 1, 177-182. Diakses pada 12 Mei 2019, dari <https://eprints.uns.ac.id/1584/>
- Fatmawati, L. (2014). “Implementasi *Teams Games Tournament* Berbantuan *Lectora* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS SD. *Jurnal*

- Pendidikan Sekolah Dasar Ahmad Dahlan Vol 1, 14-26. Diakses 20 April 2019, dari <https://www.neliti.com/publications/71071/>
- Habibati, dkk. 2017. “ The Development Of Snake Ladder Game Media in Coumpound’s Nomenclature Subject for Tenth Graders at SMAN 16 Banda Aceh”. Jurnal Unsyiah 7(1). <https://www.jurnal.unsyiah.ac.id/AICS-Social/article/view/10846>
- Irawan, A., Saputro, M., & Dewi, R. S. 2019). “*Experimentation of cooperative learning model Numbered Heads Together (NHT) type by concept maps and Teams Games Tournament (TGT) by concept maps in terms of students logical mathematics intelligences*”. Journal of Physics. Vol 855, No 1. Diakses pada 26 April 2019, dari <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/>
- Mushafanah, Q., & Yanti, N.R. (2014). “Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Cita-Citaku Kelas IV SD N 6 Sumawal”. Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar). Vol 4, 1-7. Diakses pada 19 Mei 2019, dari <http://journal.upgris.ac.id/index.php/malihpeddas/article/view>
- Putri, D.S., & Mawardi. (2017). “*The Application Of Teams Games Tournament To Increase Students Activeness And Learning OutComes*”. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran. Vol 50, No 2. Diakses pada 1 Mei 2019, dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPP/article/view/11652>
- Rusman. (2014). *Model-model Pembelajaran*. Bandung: PT Raja Grafindo Persada.
- Salvin, R. E. (2011). *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik*: Nusa Media.
- Sukmawati, W., & Sintha, W. (2017). “Penerapan Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelompok B Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 85, Legoso Ciputat Timur”. Prosiding Kolokium Doktor dan Seminar Hasil Penelitian. <http://proceedings.uhamka.ac.id/index.php/psd/article/view/44/40>
- Suprihatin, S. (2015). “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”. Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro. 3(1): 73-82. <http://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/ekonomi/article/view/144>
- Yani, R., & Sahyar, S. (2018). “*The Effect Of Cooperative Learning Model Type Teams Game Tournament (Tgt) On Learning*”. Jurnal Pendidikan Fisika. Vol 7, No 1. Diakses pada 8 Mei 2019, dari <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jpf/article/view/8839>